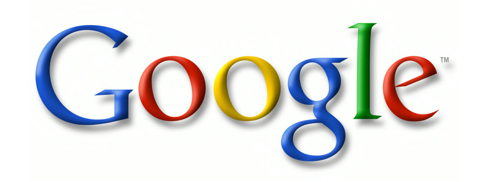



6286
64


SIGILLUM ACADEMIAE HARVARDIANAE IN NOV ANG
CHRISTO ET ECCLESIAE
VE RI TAS



GLOSSAIRE

DES

JEUX WALLONS

DE LIÈGE

PAR

Julien DELAITE

DEVISE :
Rissov'nez-v' di vosse jône timps.

Ouvrage couronné par la Société liégeoise de Littérature wallonne.

PRIX : MÉDAILLE EN ARGENT.

LIÈGE
IMPRIMERIE H. VAILLANT-CARMANNE
Rue St-Adalbert, 8
1889



Hommage de l'auteur
Julien Delaite

GLOSSAIRE

DES

JEUX WALLONS DE LIÈGE

(Extrait du *Bulletin de la Société liégeoise de littérature wallonne*, t. XIV.)

GLOSSAIRE

DES

JEUX WALLONS

DE LIÈGE

PAR

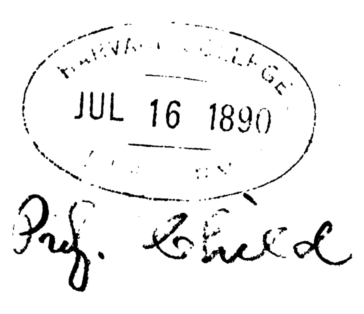
Julien DELAITE

DEVISE :
Rissov'nez-v' di vosse jône timps !

Ouvrage couronné par la Société liégeoise de Littérature wallonne.

PRIX : MÉDAILLE EN ARGENT.

LIÈGE
IMPRIMERIE H. VAILLANT-CARMANNE
Rue St-Adalbert, 8
1889


JUL 16 1890

PRÉFACE

Pleine d'intérêt nous a paru la récolte des jeux de nos populations wallonnes et leur exposé dans cet opuscule que nous adressons à la Société liégeoise de Littérature wallonne, toujours à l'affût de tout ce qui regarde notre vieux langage.

Il n'est personne qui n'ait entendu citer le nom de *Folkloriste* ou *Traditioniste*, c'est-à-dire du penseur qui étudie les civilisations dans le peuple, du sociologue qui recherche dans une nation ses manifestations les plus banales (ou du moins qui semblent telles) et qui leur attribue la place exacte leur revenant dans l'histoire de ses destinées.

Des faits qui, pris isolément, paraissent inaptes à faire présumer d'un caractère, forment, lorsqu'ils sont réunis et comparés judicieusement, la preuve la plus éclatante de ce caractère. Et si minimes soient-ils, *tous* les matériaux ont un poids dans le jugement exact de ce qu'est ou de ce que fut un peuple.

C'est en l'espoir d'être utile au Folklore, que nous avons entrepris ce vocabulaire.

Qu'il nous soit également permis de croire que cet opuscule, outre le but précité, aura celui de reporter l'esprit au temps de la jeunesse, que tout homme, s'il ne les regrette pas, se rappelle toujours avec plaisir.

C'est fort de ces deux mobiles, que l'auteur présente son œuvre à la Société de Littérature wallonne.

AVANT PROPOS.

Pour l'exécution de ce travail, je me suis surtout appuyé sur les témoignages oraux de vieux et jeunes Liégeois et sur mes propres souvenirs. La traduction française de jeux assez nombreux m'a été fournie par le livre de Mr Frédéric Dillaye : *Les jeux de la jeunesse.*

L'abréviation *j. à, â,* ou *âx* signifie *jower à, â* ou *âx*. Le nom français du jeu est souvent précédé de l'article défini par raison d'élégance. Cet article peut presque partout être remplacer par jeu de, du, de la ou des.

Voir à la fin du Vocabulaire quelques enfantines, qui ne se trouvent pas dans l'ouvrage si intéressant de M. J. Defrecheux : *Les enfantines liégeoises.*

Dans ces sortes de travaux, être complet est chose difficile, sinon impossible. Aussi le lecteur voudra-t-il pardonner les omissions (et au besoin me les signaler), en se rappelant que la façon de jouer et les termes de jeu varient de village à village, de quartier à quartier, voire même d'enfant à enfant.

GLOSSAIRE

DES JEUX WALLONS DE LIÈGE

A

Âbalowe (Jeu di l'). Les enfants fixent un fil à la patte du hanneton, ou bien, au moyen d'une aiguille, dans la pointe terminant le dernier segment abdominal de la bestiole (ce dernier mode se pratique surtout à la campagne).

Pour exciter le coléoptère au vol, ils chantent : *Abalowe, fez vosse paquet, il è timps d'ènnè raller, po-z-aller diner. Ine heure, deux heure, treus heure... vole èvôye !*

Âbion (J. à l'). Le chat à l'ombre. Dans cette variété de chat (*pouce*, v. ce mot) qui se joue très souvent au clair de lune, tout joueur est pris quand le trimeur parvient à marcher sur l'ombre (l'*âbion*) que produit la personne, ou, dans certains cas, la tête seule du joueur sur le sol.

Aduzer. Effleurer. Syn. de *hachî d'vins* (v. ce mot). Terme du jeu de l'oie.

Advina (J. à l'). Devinette. Deux amis se rencontrent : « *Quélle dâte* » dit l'un en présentant une pièce de 2 centimes (*ine cense*). Et l'autre de deviner : juste, il empoche la pièce, mal, il rend la même valeur. Souvent pour la facilité, le premier joueur désigne trois dates parmi lesquelles la vraie. Ce jeu déjà ancien ne se joue plus guère.

Ârbalette (Tirer à l'). Le tir à l'arbalète. L'on tire sur une cible, celui qui fait la rose gagne un prix.

Arc (Tirer à l'). Le tir à l'arc. Ce jeu est plus en honneur en Flandre que chez nous. Au sommet d'une perche très haute, on fixe des oiseaux empaillés qu'il faut enlever d'un coup de flèche.

Aspagne. Empan. C'est la longueur comprise entre l'extrémité du pouce et celle du petit doigt, la main étant ouverte le plus possible sur le sol dans le but de prendre la distance entre deux billes. Si la distance mesurée est égale ou plus petite que l'empan, le joueur empoche la bille de son adversaire. Usité dans nombre de jeux de billes. Certains joueurs prennent la distance du bout du médium au bout du pouce.

Aspagne (J. à l') **èt â pèter**. La poursuite à l'empan. Jeu de billes où l'empan et le choc de deux billes indiquent le gagnant.

Assène ! Cri du jeu de crosse (*li crâwe*) qui signifie : lance la balle avec ta crosse.

Assiètte (Fer 'ne). Faute du jeu du saut de mouton et qui consiste à frôler en sautant les reins du trimeur.

Atècou. Terme de jeu de crosse (*di crâwe*) signifiant : Attention ! Prenez garde !

Atote. Atout. Terme du jeu de cartes.

Attèche (J. âx). Les épingles. Jeu de petites filles. Elles cherchent, en l'introduisant entre les feuillets d'un livre fermé, à faire pénétrer une épingle entre deux pages marquées d'avance, auquel cas elles gagnent quelques épingles, sinon elles en perdent une.

Avu lès pouce ou **ènne avu**. Terme du jeu du chat (*pouce*) signifiant qu'un joueur a été touché par le trimeur. Trad. littér. = l'être. *Vos 'nne avez* = vous l'êtes.

Âwe (Jèter à l'). Tirer l'oie. Il s'agit dans ce jeu de

couper le cou à des oies suspendues, vivantes jadis, aujourd'hui mortes ou remplacées par des blocs de bois (*blocaî*), au moyen d'une barre de fer quadrangulaire lancée d'une certaine distance. On tire de nos jours des animaux de toute espèce (dindons, bœufs, moutons, canards, porcs, etc.), et des blocs représentant certaines sommes d'argent.

B

Bâdèt (J. â). Les bâtonnets. Syn. de : *â chet* ou *à l' brise.* (V. *brise*).

Baguètte (Passer lès). Punition du jeu de la balle au pot (*à l' calotte* ou *â stô*) et qui consiste à s'appuyer contre un mur pour recevoir les coups d'une boule lancée par les autres joueurs. Dans plusieurs jeux, pour *passer les baguette*, le trimeur doit passer entre deux haies de joueurs qui lui appliquent partout ailleurs que sur la tête des claques à main ouverte.

Baibai ou **Bèbèlle**. Jouets divers. Syn. *camage, cantia.*

Balle. Balle. Calot. Petite sphère de peau bourrée de crin (pour la longue paume) ou de fer pour la trime (*li cay'té*).

Balle (J. à l'). La longue paume. Le jeu de longue paume était le jeu national français par excellence avant la révolution. En France, il se joue avec une raquette ou un battoir. Chez nous, les joueurs s'arment d'un gant de cuir, plaqué de bois sur la paume de la main. Ils se lancent et se renvoient une petite balle très dure, faite de bourre recouverte de cuir. On se rappelle que ce jeu était en grand honneur il n'y a pas bien longtemps sur la grande place de la Boverie à Liège.

Ce jeu est originaire du Hainaut.

Ballot. Baie verte de la pomme de terre, appelée aussi *mâye di crompire* ou *bise è l'air*. Le nom de ballot s'applique parfois

à la tige feuillée entière. Les enfants fichent ce fruit au bout d'une baguette flexible et le lancent très haut.

Banque (J. à l'). Le tourniquet. Jeu de hasard qui consiste en une flèche montée sur un pivot que l'on fait tourner à la main. De menus objets sont disposés tout autour de la circonférence qu'elle décrit. On gagne l'objet qu'elle désigne en s'arrêtant. Une autre espèce consiste dans un ressort droit et fixe, qui bat sur une série de petites tiges en fer implantées sur le bord d'un cercle de bois qui tourne ; chaque espace entre deux tiges est marqué d'un numéro. Cette seconde espèce se rapproche plus du véritable tourniquet français.

Banque (J. à l'). La banque, jeu de cartes. Le banquier fait autant de paquets qu'il y a de joueurs. Puis il les retourne: Le roi l'emporte sur le reste, et fait banquier celui qui le relève. L'as a la moindre valeur; on l'appelle *piou*. Les autres cartes comptent comme d'habitude. Le banquier empoche ou rembourse les mises selon que le point de la carte lui appartenant est supérieur ou inférieur aux autres. S'il relève un roi, il empoche le tout ; à points égaux, le banquier bénéficie.

Banquî. Banquier, celui qui dispose les paquets dans le jeu de cartes précédent.

Bârre. La barre ou le but dans divers jeux de course.

Bârrer. Même que *claper* (v. ce mot).

Bascule (J. à l'). La balançoire. Chacun connaît l'escarpolette. Nos petites filles en fabriquent d'économiques en liant les deux bouts d'une corde à sauter à deux points fixes, de manière qu'elle pende et forme une anse sur laquelle elles se balancent. Une chaîne de charrette, une branche d'arbre, ou bien encore la chaîne qui réunissait anciennement les bornes sur nos places publiques, suffisent pour ce genre d'exercice. (Syn. *cabalance*)

Basse. De l'expression *ine haute* ou *'ne basse* du jeu de crosse suivant la façon dont la balle doit être lancée.

Basse foche à dreute. Les quilles 3, 5, 7 et 8 abattues. V. fig. au mot *bèye.*

Basse foche à gauche. Les quilles 2, 4, 6 et 8 abattues. V. fig. au mot *bèye.*

Bataye. Bataille. Jeu de cartes.

Batte (On tournai). Frapper un sabot, ou fouetter un sabot.

Batte (d'ine corrihe). Fouet.

Bayî (Fer ou fer on). Voler les pots de billes. Le nom viendrait de ce qu'un ancien agent de la police liégeoise, nommé Bailly, avait la spécialité de ces sortes de rapt pour empêcher les jeux d'enfants à telle ou telle place interdite.

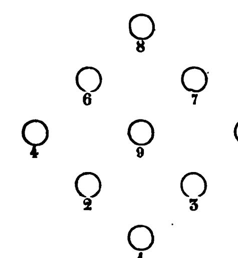
Bèche. La petite fourche ou fourchette qui suspend la bête au jeu de l'oie. C'est une partie du *hèrpai.* (V. ce mot.)

Bèche (Soffler dès). Pois de terre cuite ou durcie, qu'on lance avec une sarbacane (*ine cane à buse,* v. ce mot).

Bèl. L'as d'atout. Terme de jeu de cartes.

Bèrwètte (Fer). Faire chou blanc.

Bèrwette à l' planche (Fer). Manquer la planche. Terme du jeu de quilles.



Bèye (J. âx). Jeu de quilles. Suffisamment connu. Les quilles s'arrangent comme dans la figure ci-contre. Les mots spéciaux se trouvent à leurs places dans ce glossaire.

Bèy'teu ou **Bîy'teu.** Celui qui redresse les quilles abattues.

Bèzèt. Le double as. Aux dés, aux dominos.

Bidaure (Coide di). Grosse corde qui, dans le jeu de l'oie, représente la patte d'un gros animal.

Bidet. As, dans divers jeux.

Bièrgî. Le berger dans le jeu de la queue leu leu. (V. *Cowe di mouton* ou *â leup* et *âx mouton.*)

Billârd anglais (J. â). Le billard à ressort, analogue au jeu de boules; se joue aux fêtes de paroisse.

Bisawe. Champignon. C'est un sabot, ou toupie, taillé finement de la pointe, qui franchit d'un seul coup de fouet un espace considérable.

Bise è l'air. Baie de pomme de terre. V. *Ballot.*

Biser. Se dit d'un champignon lancé au loin.

Bleuvés pîre (J. âx). Le chat aux pierres bleues. Lorsque les perchoirs manquent pour jouer au chat perché, on convient de rendre inviolable le joueur se trouvant sur une pierre de taille, dite pierre bleue ou de Namur.

Blocai. Bloc de bois que l'on suspend par une corde à la roue, au jeu de l'oie.

Bois. Un bâton cylindrique de la grandeur du bras environ qui sert à en lancer un autre, petit et pointu (*li chet*), dans le jeu des bâtonnets. (V. *brise.*)

Botèye (J. à l'). La bouteille. Une petite bouteille est suspendue à une corde : elle doit être lancée de façon qu'en revenant, elle abatte une petite quille posée sur une table.

Boubènne (Fer aller dès). Fouetter les sabots.

Bouffe (Fer). Ne perdre ni ne gagner à la fin d'un jeu.

Bouffe (Èsse). Obtenir le même point que son adversaire.

Bouffon â dreute. Les quilles, 3, 5, 7. (V. fig. au mot *bèye.*)

Bouffon â gauche. Les quilles 2, 4, 6. (V. fig. au mot *bèye.*)

Bouhalle. Espèce de canon de la paix (jouet d'enfant). *Li bouhalle* est un jouet formé d'un morceau de branche de sureau (*di saou*) dont on a enlevé la moëlle, et dans lequel on introduit une baguette dont l'extrémité a été frappée sur une

pierre jusqu'à formation d'un rebord fibreux. On bouche une extrémité de la branche creuse au moyen d'une groseille, d'un pois ou de quelque autre objet analogue. L'air comprimé par le piston fait sauter l'obstacle avec bruit.

Boule (J. à l'). Le jeu de la balle, du ballon, bien connu.

Boule (J. âx). Le jeu de boules. Une pierre de 3 mètres de longueur environ et de 60 à 70 centimètres de largeur, et sur le bout de laquelle sont creusées neuf fossettes sur trois lignes parallèles (parfois cinq fossettes formant un carré). On joue avec des boules que l'on cherche à introduire dans ces pots ayant chacun une valeur déterminée.

Boulet. La boule du jeu de quilles.

Boulèye. Pot. La mise des joueurs aux jeux de billes.

Bourlâ. Mise au jeu de quilles. Parfois la somme que chaque joueur paie au *bèyeteu*.

Bourlouf (Trô). Jeu de société. V. *trô bourlouf.*

Bouyotte (Fer 'ne). Jeter une pierre à l'eau de façon à produire le bruit d'une bouteille qu'on débouche. Cp. *chouque*, *trompet.*

Brâye. Petit corset de ficelle qui enserre l'oiseau que l'enfant rappelle au perchoir (*fer riv'ni so l' crosse*). V. ce mot.

Brébâde. Arrêt dans le jeu de crosse (*crâwe*) avant de demander *ine haute* ou *ine basse ? Fer 'ne brébâde*, s'arrêter.

Brèsse (Avu s'). Se dit d'un joueur qui, au jeu de la trime (*â cay'té*) arrive à une longueur de bras du calot du trimeur, auquel cas il lui est permis de prendre la position qu'il veut pour le chasser.

Brise (J. à l'). Pour ce jeu l'enfant se sert de deux bâtons, dont l'un court et pointu, qu'il lance au moyen de l'autre. Syn. : *chèt*, *kint-kinaye*, *bâdèt.*

Brôdeure. Au jeu de l'oie, corde qui suspend le jambon ou le dindon.

Broquètte di cûr (J. à l'). Un support de bois recouvert de cuir en forme de chandelier et dont le pied bouche un trou. On dépose sur lui une pièce de 10 centimes. L'habileté consiste à lancer un morceau de bois de façon à enlever le support et à faire tomber la pièce dans le trou.

Broule (I). Cri que jettent les joueurs au trimeur lorsqu'il se rapproche de l'endroit où ils ont caché un objet à chercher. (Dans le jeu de *cachî li stô*.)

C

Cabalance (J. à l'). La balançoire. V. *bascule*.

Cabosse. Dans le jeu de la *cabosse*. Chaque fois qu'un joueur touche la bille du trimeur en calant sa bille à la hauteur du genou, il a ce que l'on appelle *ine cabosse*.

Cabosse (J. à l'). Espèce de jeu de bille.

Cachî (J. â). Le cache-cache ou cligne-musette. Syn. *à l' rèspounètte* ou *â rèspounètte*.

Cachî li stô (J. à). Cacher la balle. On cache un objet quelconque le plus souvent une balle, n'importe ou. Le trimeur doit la trouver. Pour lui faciliter cette trouvaille on crie : *i geale*, *i geale*, ou bien *i broûle*, *i broûle*, suivant qu'il s'éloigne ou se rapproche de l'objet caché.

Calotte (J. à l'). La balle au pot. Chaque joueur essaie de lancer une balle dans le pot ou le chapeau d'un adversaire. Ces pots et ces chapeaux sont alignés contre un mur. Le possesseur du pot où la balle s'arrête se saisit de cette dernière et la jette sur un joueur qui, s'il est touché donne un gage (*on gage*). Au bout d'un certain nombre de ces gages, le joueur maladroit subit une punition (*passe lès baguètte*).

Calotte. Casquette que l'on met sur le cheval et qui sert

à augmenter les difficultés au jeu du saut de mouton (*ine pochèye*, v. ce mot).

Camage. Jouet, joujou, en général. Syn. : *baibai, cantia*.

Camp. Camp. Se dit d'un espace circonscrit d'une façon quelconque et servant de refuge à un clan du jeu suivant.

Camp (J. â). La balle au camp. Espèce de jeu de balle où deux camps de joueurs se disputent le gain de la partie.

Campinaire (J. â). La toupie. A Liége, on traduit d'habitude *boubène* ou *tournai*, par le mot toupie. C'est *sabot* la véritable traduction de ces mots.

Canne à dreute. Les quilles 3 et 7. (V. fig. au mot *bèye*.)

Canne à gauche. Les quilles 2 et 6 (Id.).

Canne à buse (J. à l'). La sarbacane. C'est un tuyau de métal ou de verre au moyen duquel on lance des pois ou des *bèche* par la bouche.

Canotte. V. *calotte*.

Cantia. Jouets, joujoux. Syn. : *baibai*, *camage*.

Capotte. Capot. Terme de jeu de cartes.

Caquer lès oû (J. à). Cogner les œufs. C'est à l'époque de la fête de Pâques que cette coutume est en honneur. Les possesseurs d'œufs de Pâques (*cocogne*), œufs durs à l'écale colorée, frappent ceux-ci l'un contre l'autre. L'œuf qui résiste le plus longtemps au choc est déclaré vainqueur et gagne l'œuf cassé.

Carabéne (Tirer à l'). Le tir à la carabine. Ces carabines à air comprimé, envoient leurs balles contre des pipes ou des cibles qui, touchées au centre, font mouvoir certains mouvements mécaniques.

Caracole. L'escargot. Sert de jeu à l'enfant qui lui chante : *caracole pistole, vin foû, ti veurè t' grand'mére â joû, èt t' grand'pére so l' soû.*

Caracole pistole (J. à). Des fillettes effectuent certaines évolutions en chantant : *grand mériole èt caracole pistole.*

Carreau. Carreau. Une des couleurs du jeu de cartes.

Carrousel. La course à la bague. A cheval sur des chevaux vivants et armés d'une lance de bois, les joueurs s'efforcent d'enlever des bagues métalliques (*dès onnai*) suspendues ; c'est ce que l'on appelle *fer rawse.*

Casser l' pot. Casser la cruche. Les yeux bandés, les amateurs doivent, au moyen d'un bâton, casser un vase quelconque suspendu par une corde, en marchant vers lui d'un point déterminé.

Caye (J. à l'). Chaque joueur se saisit d'un gros caillou. Le trimeur place le sien sur une borne quelconque, basse et bien en vue. Les autres, à tour de rôle, lancent leurs cailloux pour abattre celui que la borne supporte. Tous les efforts du trimeur doivent tendre à toucher de la main l'un des joueurs qui tache de ramasser son caillou ; en attendant, sa pierre doit rester en place sur la borne, chose à laquelle le reste de la bande à bien soin de s'opposer, et, s'il y a lieu, de crier : *mètte tès caye* (remets ton caillou). Le joueur touché dans les conditions requises devient le patient. Ce jeu offre de véritables dangers ; aussi ne se jouet-il plus guère à Liège.

Cay'ter. Trimer.

Cay'ter (J. â). La trime. Espèce de jeu de billes se jouant avec des calots ou grosses billes de fer (*balle*).

Cay'teu. Patient, trimeur.

Cayotte (J. à l', ou j.). V. *caye.*

Cèke (J. â). Le cerceau. Un cercle de châtaignier arraché du plus vulgaire tonneau, voilà le cerceau de nos jeunes wallons.

Cèp. Piège à moineau.

Chak'trèsse (J. à l'). La pierre plate. Sur une pierre choisie

deux pièces de monnaie sont mises par chaque joueur, toutes les piles ou toutes les faces tournées en haut. A tour de rôle les joueurs frappent sur elles avec une bille et empochent les pièces qu'ils ont fait retourner.

Chaque fois qu'il gagne, le joueur continue à frapper. En cas de non réussite, il passe la bille au voisin.

Chamme (J. à l', ou ine). La mère Garuche. Jeu de course où les poursuivants se tiennent par la main.

Chamme. Jante de la roue, à laquelle on suspend les blocs dans le jeu de l'oie.

Chanchet Bonette. Personnage drôlatique du théâtre des marionnettes.

Chandèlle (Coûse à l'). Course à la chandelle. Le coureur doit arriver premier à un point déterminé d'avance, sans laisser éteindre une chandelle allumée qu'il tient à la main.

Chapaî. Les quilles 1, 6 et 7. (V. fig. au mot *bèye*.)

Chaquètte (J. à l'). La tapette. Ce jeu consiste à taper une bille contre un mur, ou à la laisser descendre sur un plan incliné (*à l' rôlire*) ou bien encore à la taper sur une pierre à surface horizontale, de façon à lui faire toucher les billes jouées précédemment.

Châr (Dè l') ! Cri que pousse le poursuivi dans le jeu du chat coupé (*â côpé*) pour demander du secours.

Charlèmagne. La plus puissante, la plus valeureuse et aussi la plus grande des marionnettes, qui soutient le combat contre des armées entières.

Chèssi oute. Chasser la bille d'un joueur hors du cercle au jeu du grand maître (*â grand maisse*, *à l'hité*, ou *â chèssi oute*).

Chèssi oute (J. â). Le jeu du grand maître. L'art consiste pour le joueur, à maintenir sa bille dans un grand cercle tracé sur le sol et dont une fossette occupe le centre. Second point : en chasser les autres. (Syn. : *à l'hite*, *â grand maisse*.)

Chéstai Laridai (J. â). Le château Laridau (variété du roi détrôné). Un tas de sable, de cendres, une éminence quelconque, un simple trottoir même, servent d'emplacement à ce jeu. Un défenseur l'occupe et doit le défendre contre les ennemis qui essaient de s'y maintenir sans être touchés par lui. L'audacieux qui se fait prendre devient pour la partie suivante gardien du château Laridau.

Chèt (J. â). Les bâtonnets. (V. *brise.*)

Chèt. Le petit bâtonnet au jeu précédent.

Chin. Se dit du valet du roi dans le jeu de la passe. (V. *roi.*)

Ch'vâ (J. â). Le cheval. Une simple corde dont les bouts sont liés aux bras d'un enfant et qui, servant de guide (*di guide*), est tenue par un autre bambin muni d'une baguette ou d'un fouet vulgaire (*d'ine corrihe*), voilà le jeu. Que de courses dans cet attirail ! Que de chemin parcouru sans fatigue, que l'enfant craindrait de faire dans un but déterminé. Puissance du jeu sur les âmes jeunes.

Ch'vâ d' bois. Le jeu de bagues. Qui ne connaît les *ch'vâ da Baufis* et *l' tourniquèt da Marèye.*

Chouque (Fer dès). Bruit que fait une pierre en s'enfonçant dans l'eau. Cp. *bouyotte, trompèt, rondaî.*

Cinquante (J. à). Le cinquante. Espèce de jeu de cache-cache où le trimeur compte cinquante avant de chercher les joueurs qu'il doit en outre empêcher de rentrer à la barre avant qu'il y aie lui-même frappé trois coups.

Cinq rôye (J. âx). Les cinq lignes. Jeu de cartes. V. *coyon.*

Clâ (Dès). Jeu de petites filles.

Clâ (L'onnaî èt lès). V. *onnaî.* Jeu de fêtes.

Claper. Se dit, au jeu de l'oie, lorsque la *séle* arrive normalement (perpendiculairement) sur la corde à couper ou sur le

même plan que cette corde, soit qu'elle touche le but, soit qu'elle ne le touche pas.

Claquètte (J. âx). Les cliquettes. Elles consistent en deux rectangles de bois de 15 centimètres sur 5 environ, entre lesquels on place l'index, et auxquels, par le pouce et le mouvement de la main, on fait exécuter les roulements de tambour les plus variés.

Tout bois peut servir à la confection de ces cliquettes.

Certaines sont même faites d'ardoise, mais les meilleures de toutes sont en hêtre (*di fawe*).

Coide (Pochî ou sât'ler à l'). Le saut à la corde, bien connu. V. *grande coide*, *intrer d'vins*, *p'tite coide*, *tambour*, *tic tic*, *creux*.

Coine. Les quilles 4 et 5. (V. fig. au mot *bèye*.)

Coirner. Frapper très obliquement de sa bille une paroi quelconque.

Coirnètte (J. è). Même signification que *coirner*.

Coleûr di châsse (J. âx). Les couleurs de bas. Un nombre indéterminé de joueurs, souvent de petites filles, s'assoient, ou s'accroupissent contre un mur de manière que tous les bas disparaissent au regard. Ce sont des enfants perdus. Un gardien veille sur eux, et le colloque suivant s'établit entre lui et la mère qui s'enquiert de sa progéniture, en gémissant : *Hi! Hi! Hi! Qu'avez-v' donc mèmére? Hou! J'a pièrdou tos mès èfant! Quélle coleûr di châsse aveu-t-il donc! Bleûve. Vo-l'-là louquîz.* Et l'enfant qui porte les bas bleus s'enfuit, poursuivi par sa mère qui finit par la rattraper, et lui donne des taloches en le reconduisant à la maison. Tous les enfants retrouvés, le jeu recommence. Pour varier, le gardien donne à chaque joueur la couleur de bas qu'il veut.

Colon qui vole (J. â). Pigeon vole !

Côp. Coup. De l'expression : *li côp* ou *l' pêle* qui sert à désigner le trimeur, au commencement d'une partie. On dit que

le joueur touché le dernier par la personne qui compte *a l' côp*, l'autre *a l' pêle*.

Côp d' grâce. Une bille rendue par le gagnant au joueur ruiné (*raspiné*).

Côp d' botte. Faute du jeu du saut de mouton qui consiste à frôler l'extrémité postérieure du cheval abaissé.

Côper ou **à l' cope** (J. à). Le chat coupé. Ce jeu diffère *des pouce* en ce que le trimeur doit poursuivre une personne qu'il désigne à l'improviste jusqu'à ce qu'une autre passe entre poursuivant et poursuivi, et lance, par ce fait, le chat à ses trousses. Quand le coupeur est touché, il devient chat, et ainsi va la partie. Parfois l'on n'ose couper que si le poursuivi crie : *dè l' châr ! dè l' châr !* J'ajoute que cette règle est rarement observée.

Côper. Couper. Terme de jeu de cartes.

Côper l' coide. Couper la corde. Terme du jeu de l'oie.

Côper l' pièrsin. C'est, dans le jeu de la *savatte qui rôle*, se précipiter au-dessus de ses amis pour saisir la *savatte* de l'autre côté du cercle, chose défendue par la règle du jeu.

Côper l' tièsse â coq. Couper la tête au coq, ce que le joueur doit faire, les yeux bandés, et au moyen d'un vieux sabre ou d'une barre de fer.

Cori d'vins lès sèche. La course aux sacs. Le titre explique suffisamment le jeu.

Corrîhe. Fouet.

Couroubèt. Culbute.

Coupèrou. Culbute.

Coupèrou d' mam'zèlle. Se fait dans l'autre sens de la culbute ordinaire. Sur un talus gazonné, en pente, l'amateur se couche sur le dos, la tête en bas, et se jette les jambes par dessus la tête.

Coûr. Cœur. Une des couleurs du jeu de cartes.

Court â long ou bien **Court fistou** (sèchî â). La courte paille.

Coûse â l' chandèlle. La course à la chandelle. (V. *chandèlle.*)

Coûse âx raîne. Course aux grenouilles. Le joueur doit atteindre un but, tout en conservant dans une brouette une grenouille vivante qui cherche à s'en échapper.

Cov'rèsse (Fer). Lorsque deux palets se touchent ou se recouvrent aux jeux de la *plate pèce* et de la *magaloche* (bouchon).

Cowe d'on dragon. Queue d'un cerf-volant.

Cowe di r'nâ, ou **cowe di mouton** (J. à l'). La queue leu leu. Un joueur fait le loup (*li leup*); un autre, le berger (*li bièrgî*), tous les autres, les moutons (*mouton*). Ils forment une queue leu-leu en se tenant par le veston ou par la robe. Le berger en tête crie en décrivant un petit cercle : *En me promenant dedans ce bois, tant que le loup ni est pas, loup, loup que fais-tu là ? Ji pèlle mès crompîre,* dit le loup, et après une série de réponses dans ce genre, il en arrive à dire : *Ji r'sème mi coûtaî. Poquoi fer ? Po côper l' gueûye à vos mouton. Vos n' lès ârez nin,* dit le berger, en défendant ses brebis contre les attaques du loup, qui cherche à se saisir de l'une d'elles. Lorsque toutes les brebis sont prises, la partie cesse et une nouvelle recommence dans les mêmes conditions. Parfois les préliminaires *en me promenant,* etc., ne sont point employés.

Coyaîne. Petit cercle dont on entoure la fossette dans différents jeux de billes.

Coyon (J. âx). Les cinq lignes. Jeu de cartes. Le *coyon* ou *crolle* est la ligne supplémentaire remise au joueur qui perd la partie.

Craboye. Toute fossette servant à cacher des billes.

Crâwe (J. à l'). Le jeu de crosse qui consiste à faire passer au delà de certaines limites une balle de bois (*li jètte*) par le moyen de bâtons crossés. Un clan de joueurs aide à ce passage, l'autre s'y oppose.

Crâwe. Crosse. Bâton noueux, recourbé à un bout et servant à lancer la balle au jeu de crosse.

Crâwer. Crosser. Lancer une balle au moyen de la crosse.

Crâwège. Action de crâwer.

Crâweu. Crosseur.

Creuh'ler. Terme du jeu de l'oie. Frapper de la *séle* la jante de la roue de façon à faire rebondir cette *séle* en avant ou en haut.

Creux (Fer l'). La croix de Malte. Au saut à la petite corde le joueur croise les bras au moment où il a sauté et les rouvre pour le saut suivant.

Creux (Fer l'). Au saut de mouton, au neuvième pas, l'on saute en avant, en arrière, par la tête et le postérieur du cheval.

Creuhe. *A l' dèye = tièsse.*

Crohî. Croquer une bille. *A cåy'té* et *à l' cabosse.*

Crosse (Fer riv'ni so l'). Rappeler au perchoir. L'enfant attache un oiseau au moyen *d'ine brâye* à laquelle un fil est fixé. Il l'apprend à venir se reposer sur un perchoir en forme de T (*li crosse*) qu'il tient à la main, et cela lorsqu'il siffle de certaine façon.

Cruskènne. Bille de terre mal roulée.

Cwârjeu. Carte à jouer.

D

Dada (J. à). Le premier cheval. La chevauchée sur un manche à balai que tout enfant comprend sans explication.

Dame. La quille 9. (V. fig. au mot *bèye*.)

Dame. Dame au jeu de cartes.

Deux deugt. Deux doigts. Dans certains jeux de course, *à l' pouce* notamment, le joueur poursuivi peut parfois lever l'index et le médium en criant : *deux deugt !* ce qui le rend inviolable.

Deuzême di d'vant (Les deux). Les quilles 2 et 3. (V. fig. au mot *bèye.*)

Deuzême di d'rî (Les deux). Les quilles 6 et 7. (V. fig. au mot *bèye.*)

Dèye (J. à l'). Variété de pile ou face. V. les mots *fer* (*ji les fai*), *houk !*, *pèye*, *tièsse*, *sâmer*.

Di. Dé à jouer.

Di (J. âx treus). Les trois dés. Jeu analogue au *treus qwârjeu*, jeu de dupes. Trois dés à coudre et un petit pois; il faut deviner le dé qui recouvre ce pois. Le bonneteur (*li joweu d' di*) cache le plus souvent ce petit pois sous l'ongle. Le gain pour le joueur devient alors impossible. Inutile de dire que ces jeux sont prohibés.

Dièraîne. La quille 8. (V. fig. au mot *bèye.*)

Distinde li chandèlle. Éteindre la chandelle. Ce sont ces tirs que l'on voit à nos fêtes de paroisses; la chandelle s'éteint par le déplacement d'air que provoque un coup de fusil chargé à poudre.

Dobe bidet. Double as.

Dogu'ter. Jeter le poing en avant au moment où on lance la bille.

Dogu'ter. Sauter au-dessus du cheval en tapant des poings (saut de mouton).

Doirmi. Dormir, ronfler, en parlant des toupies.

Dragon (Ènairî dès). Le cerf-volant.

D'rî main à dreute. Les quilles 3, 5, 9, 7, 6 et 8. (V. fig. au mot *bèye.*)

D'rî main à gauche. Les quilles 2, 4, 9, 6, 7 et 8. (V. fig. au mot *bèye*.)

D'rî main. Arrière-main, terme de jeu de cartes.

E

Ègagî (J. âx). Espèce de jeu de billes, dans lequel les joueurs croqués déposent leurs billes au bord de la fossette.

En avant ! Un joueur doit trimer au jeu du saut de mouton quand, sautant le dernier, il ne crie pas : *en avant*, après le saut et avant d'avoir enjamber la ligne de saut pour revenir au but.

En général ! Pour qu'il y ait faute au jeu du saut de mouton, il faut que le trimeur ait crié : *en général* lorsqu'il se courbe pour la première fois.

Ènonder on tournaî. Lancer un sabot (toupie des Liégeois), lui donner l'impulsion première.

Èvoler (l' balle). Taper fortement sur le calot du trimeur, au jeu de la trime (*â câyter*).

F

Fait (Il· è). C'est fait. Terme du jeu de cache-cache qui signifie que le trimeur peut chercher.

Fâx ou **Fâsse**. Mis devant un des termes du jeu de quille, désigne que le coup indiqué par les quilles abattues a été fait moins une, deux, trois quilles suivant les cas. Ex. : *fâsse basse foche*, *fâx d'rî main*. On dit encore *basse foche mâquêye*, *d'rî main mâqué*.

Fer (Lès). Du terme : *Ji lès fai*, usité dans le jeu de pile ou face (*dèye*). Au moment de jeter en l'air les pièces de monnaie, le joueur crie : *Ji lès fai*. Si la majorité des pièces tombent face, il ramasse *le tout*, tandis que s'il ne crie pas : *Ji lès fai*

(comme c'est le cas pour le jeu de *dèye* ordinaire), avant que les pièces tombent sur le sol, il ne peut ramasser que les *seules* pièces tombées faces. Par contre, dans le cas de : *Ji lès fai*, si la majorité tombe pile, le joueur perd tout.

Fer fâte. Manquer. Se dit lorsque le joueur pêche contre une règle d'un jeu.

Fer hite. Chasser un joueur hors du cercle au jeu du grand maître. (*A l'hite*, *â chèssî oute*, ou *â grand maisse*.)

Fer dès homme. C'est faire un moule de son corps sur la neige. C'est aussi édifier un homme de neige.

Fer dès madame. Se dit d'un cerf-volant qui s'abat en tournoyant, lorsque le fil, qui le retenait, est cassé, ou lorsque la queue ne fait pas contre poids suffisant.

Fer 'ne navètte. Couper, être coupé successivement au jeu de cartes.

Fer noûf. Abattre les neuf quilles au jeu de quilles.

Fer rim'ni so l' crosse. Rappeler au perchoir. V. *crosse*.

Fer vole. Faire la vole ; terme du jeu de cartes.

Fèri foû C'est, au jeu de l'oie, jeter à côté du but, par fraude ou non.

Feumme. Cerf-volant ayant la forme d'une femme.

Féve (J. âx). On peut remplacer dans le jeu du carré (*â grètteu*) les billes par des fèves, que l'on dispose de différentes façons. Cela se fait surtout à la campagne.

Fi d' lèsse. Fil de lin très solide que l'on emploie pour retenir captifs les cerfs-volants.

Fiér (D'on sployon). Patins d'un traîneau.

Flairî. Se démancher. *Li jeu flaire*, le jeu se démanche.

Foche à dreute. Les quilles 1 et 3. (V. fig. au mot *bèye*.)

Foche à gauche. Les quilles 1 et 2. (V. fig. au mot *bèye*.)

Fôrdinège. Action de distribuer mal les cartes.

Fôrdiner. Distribuer mal les cartes.

Formahège. Mauvais mélange (des cartes).

Formaheu. Celui qui mélange mal.

Formahi. Mélanger mal les cartes.

Fosse. Fossette aux jeux de billes.

Franc carreau (J. à). Le franc du carreau. Ce jeu, très à la mode au XVI[e] siècle, s'est conservé chez nous. Dans un cabaret ou de trop nombreux consommateurs sont réunis, ces paroles se font entendre : *Volans-gne jouwer à franc carreau po 'ne tournêye? Allè.* Chacun prend une pièce de monnaie semblable pour tous, une fois choisie, et la jette au plafond. Elle retombe sur le sol dallé de pavés carrés, soit au milieu de ces dalles, soit sur les lignes qui les délimitent. Dans ce dernier cas le joueur perd ; quand la pièce reste franchement sur le milieu d'un pavé, ou le franc du carreau, le joueur gagne.

Parfois, sans lancer la pièce au plafond, le joueur la jette dans un carré tracé sur le sol Ici on le voit, l'adresse intervient. Parfois aussi plusieurs joueurs remettent une mise égale à un joueur désigné pour jouer le premier. Celui-ci lance toutes les pièces à la fois dans un carré convenu et empoche celles qui restent à l'intérieur de ce carré. Le second fait de même pour les monnaies restantes, et ainsi de suite.

Frawe. Fraude, tricherie.

Frawtigner. Frauder, tricher.

Frawtigneu. Fraudeur, tricheur.

Fronde (J. à l'). La fronde.

G

Gage. Gage. Objet quelconque donné en témoignage d'une faute commise.

Gayoul (J. à). Deux enfants tiennent les bouts d'une corde et cherchent à s'emparer des autres joueurs en les enlaçant dans celle-ci. Cela fait, ils les tiraillent de mille façons.

Geale (I) ! Cri du jeu de *cacher la balle*, qu'on fait entendre quand le trimeur s'éloigne du lieu où l'objet est caché.

Gendarme voleur (J. âx). Au commencement du jeu, l'on tire au sort les gendarmes et les voleurs. Pour ce faire, un joueur se cache les yeux en reposant la tête sur les genoux d'un autre; celui-ci frappe à petits coups sur le dos du patient en criant : *Boum bou boum so li stockai, jambe de bois, c' n'è nin d'ohaî, qui è-ce lu? Gendarme*, ou bien *voleur*, crie l'autre, suivant sa fantaisie, et ainsi se forment deux camps. Les voleurs se sauvent alors, et les gendarmes les poursuivent.

Grand camp. Grand camp au jeu de la balle au camp (*â camp*).

Grande coide (Pochî à l'). La longue corde. A la longue corde, deux joueurs, bien plus souvent deux joueuses, tiennent les bouts d'une corde longue, assez lâche, qu'ils font tourner en effleurant la terre. Les autres, successivement ou même deux ou trois à la fois, choisissent un moment favorable pour pénétrer dans l'espace qu'englobe la corde en tournant (*po-z-intrer d'vins lès coide*) sans arrêter cette dernière. Le joueur qui manque (*qui fai fâte*) remplace un des teneurs.

Grand maisse (J. à). Le jeu du grand maître. V. *chèssî oute*.

Grand maisse. Le grand maître (au jeu précédent).

Grawe (Fer). *Fer bèrwètte à l' planche.*

Grètteu (J. à). Le carré (variété du jeu français du triangle). Le jeu consiste à chasser des billes d'un carré tracé sur le sol, ou bien à abattre des pièces de 2 centimes y dressées sur le sol.

Griffe. Au jeu de l'oie. Barre de fer recourbée à laquelle on attache l'animal ou le bloc de bois.

Gueûye bârrèye. Terme du jeu de quilles.

Guide. Guides. Au jeu du cheval (*â ch'vâ*).

H.

Hachî d'vins. Entamer la corde qui suspend le bloc ou le dindon, au jeu de l'oie.

Hâgner. Surcouper. Terme de jeu de cartes.

Hamai. Traîneau. Syn. *sployon ;* aller à *hamai*.

Hapâde (Taper à l'). A la gribouillette. Jeter de menus objets pour faire disputer les enfants.

Hasse. As.

Hasse di coûr. } Même que *Lot'rèye âx oû.*
Hasse èt roye di coûr. } Jeu de fêtes.

Haute. Du terme : *ine haute* ou *'ne basse* du jeu de crosse, suivant la façon dont la balle doit être lancée.

Haut-lès-bras ! On pousse ce cri, surtout à la poule (jeu de cartes) pour le coup le plus fort. On dit aussi *jouwer haut lès bras,* pour jouer la poule.

Haver. Frôler la terre du manche, lorsqu'on lance au loin le petit bâtonnet (*li chèt*), au jeu des bâtonnets (*â chèt*, *à l'brise*).

Hèrchî. Lancer à gauche la barre de fer (*li séle*) au jeu de l'oie; contraire de *lacher s' séle*.

Hèrlêye. Une partie au jeu de crosse.

Hèrlêyot ! Cri du jeu de crosse qui équivaut à peu près à : Êtes-vous prêts ? ou bien : Attention !

Hèrpaî. Il consiste en un pieu planté verticalement, sur lequel est fixée perpendiculairement une petite fourche servant à soutenir l'animal sur lequel on jette, au jeu de l'oie.

Hèsse (Roter so dès). Les échasses, à la forme bien connue.

Hèss'ter. Aller à cloche pied au jeu de la marelle (*tahai*).

Heûre (J. âx). Les heures. Jeu de course analogue aux *coleur di châsse*. Il se joue de différentes façons.

Hipance à dreute. Les quilles 5, 7 et 8. (V. fig. au mot *bèye*.)

Hipance à gauche. Les quilles 4, 6 et 8. (V. fig. au mot *bèye*.)

Hiper. Faire glisser la bille sur la partie supérieure d'une autre, surtout en calant. Un autre sens est : échapper. *Li mâye m'a hipé = la bille m'a échappé.*

Hipètte (Fer 'ne). Même sens que *hiper*.

Hite (J. à l'). Le grand maître. (Syn. : *chèssî oute*.)

Hite (Fer). Lancer une bille hors du cercle au jeu précédent.

Hiter. Même sens que *fer hite*.

Hiyètte. Deux rondelles de fer blanc suspendues par un clou qui les traverse à la face intérieure du cerceau ; en roulant, celui-ci les fait tinter.

Homme (Ine) ! Cri du jeu de barres (*ine pourèye*).

Homme di bois. Terme du jeu de barres (*pourèye*). Le joueur de trop dans l'un des camps, si le nombre total est impair, devient *homme* ou *homme di bois*. Dans le parti opposé qui a un coureur de moins, l'*homme di bois* est imaginaire, mais compte dans certains cas.

Homme. Cerf-volant ayant la forme d'un homme.

Houk ! Si l'on crie *houk !* avant que les pièces tombent sur le sol, le jetteur doit recommencer (*à l' dèye*).

Houlâ. Trouble jeu, trouble fête.

Hoûle. *Il a l' houle !* Cri par lequel on accueille le joueur qui abandonne le jeu pour une raison futile.

Houyot. Boulet de neige.

Hufflèt. Sifflet, jouet que l'enfant fabrique d'une branche de sureau dont il enlève la moëlle. Le son peut se régler par une baguette glissant à frottement doux dans le sifflet.

I

Inflér. V. *tahai*.

Intrer d'vins lès coide. Pénétrer dans l'espace qu'englobe la corde en tournant.

J

Jâr (Jèter l'). Jeter, au jeu de l'oie, pour le coup d'honneur. On suspend le dindon ou le bloc représentant le plus beau dindon à une corde qui tient à une perche fixée obliquement sur la roue, de façon que le système ne dépasse pas la partie antérieure de la jante.

Jètte. La balle de bois du jeu de crosse (*à l' crâwe*).

Jèter à l'âwe, Jèter, ou **Jèter 'ne rowe**. Tirer l'oie. V. *âwe*.

Jètt'rèye. Jeu de l'oie.

Jeu d' patiince. Toute espèce de jeux où cette qualité intervient.

Jowè. Mauvais, petit joueur.

Jowe. Manière, façon de jouer.

Jower ou **Jouwer**. Jouer. Sens général.

Jower foû. Commencer le jeu, mettre une carte au bal.

Jower piède ou **gangne**. Jouer va tout, à la martingale.

Jower p'tit jeu ou **po 'ne babiole**. Jouailler.

Jower qui pây'rèt tot. Jouer à l'acquit.

Jower qwite ou **dobe**. Jouer va tout, à la martingale.

Joweu. Joueur.

Joweu d' tape cou. Joueur incorrigible, ou bien mauvais joueur.

K

Kâkâ (J. â). Le colin-maillard. On bande les yeux au trimeur qui doit attraper et reconnaître les autres joueurs. Ceux-ci ne manquent pas de l'agacer de mille façons. Tout joueur pris doit trimer à son tour.

Kakafougna. Personnage burlesque du théâtre des marionnettes.

Kinikinaye (J. à). Ce mot s'emploie à Jemeppe. Les bâtonnets. (V. *brise.*)

Kom Kom (J. â). Les quatre coins. Le titre est flamand. Il vient de ce que chaque joueur crie au compagnon avec lequel il veut changer de barre : viens, viens, en flamand kom, kom. Le wallon appelle aussi ce jeu *kom komènîr* (*kom mynheer*). On choisit quatre barres occupant autant que possible les sommets des angles d'un carré. L'on est cinq, ni plus ni moins; quatre joueurs tiennent les barres, le cinquième se met au milieu et tâche de s'emparer d'une barre inoccupée. Le joueur surpris devient pot ou nigaud, comme on dit.

Kom kom mènîr. Cri du jeu précédent.

L

Lacher (S' séle). Lancer la barre de fer à droite du but au jeu de l'oie. Contraire de *hèrcht.*

Lècètte. Lacet. Partie du fil qui s'attache par deux ou trois points au cerf-volant.

Leûp (â) et â **mouton.** La queue leu leu. (V. *cowe di mouton.*)

Leup. Le loup dans le jeu précédent.

Lossé. Faute du jeu du saut de mouton qui consiste à frapper de la main la partie charnue de l'individu qui trime.

Lot'rèye âx oû. La loterie aux œufs. Jeu de hasard joué aux fêtes de paroisses ; le gain consiste en œufs durs.

M

Mache (J. à). La dame de trèfle. Dans ce jeu de cartes la dame de trèfle l'emporte toujours.

Madame Thomas. Application que les diseurs de bonne aventure ont fait du ludion. Madame Thomas est censée apporter une *planète* ou horoscope.

Magaloche (J. à l'). Le bouchon. Ce jeu a conservé chez nous le nom qu'il portait au moyen-âge. On l'appelait alors le bombiche ou la galoche. Il différait peu du jeu de bouchon actuel.

Mâye. Bille en général.

Mâye di crompîre (J. â). Baie de pomme de terre. (V. *balot*.)

Mak. Trèfle. Une des couleurs du jeu de cartes.

Mak'raf. La quille 9. (V. fig. au mot *bèye*.)

Mak'ralle. La quille 9. (V. fig. au mot *bèye*.)

Mak'ralle. Bilboquet, prussien. Petit cylindre fait de moëlle de sureau auquel l'enfant fixe un clou, de telle façon que le jouet se redresse toujours, quelle que soit la position qu'on lui donne.

Manche. Manche ou partie, dans certains jeux.

Manchêtte (J.). Façon spéciale de jouer aux quilles.

Mâqué. A la même acception que *fâx*. On dira : *basse foche mâquêye* ou *fâsse basse foche ; d'ri main mâqué* ou *fâx d'ri main*.

Mâque so l'ongue (Piquer). Les mauvais joueurs, pour caler, tiennent la bille entre l'ongle du pouce et la seconde phalange de l'index ; on dit qu'ils *piquèt maque so l'ongue.*

Marionnètte (J. lès). Les marionnettes

Massake dès ènnocint. Massacre des innocents. On lance des balles d'étoffe rembourrées de crin sur des marionnettes qui, touchées, culbutent.

Mat d' cocagne. Le mat de cocagne. C'est une grande perche enduite de savon vert, au sommet de laquelle pendent les lots qu'il faut aller décrocher.

Matelas. Cerf-volant en forme de losange irrégulier. Il est légèrement concave-convexe, à convexité antérieure.

Petit jouet de papier léger à forme de parachute.

Mazour (à). A mon tour ! très général.

Mestî (J. âx). Les métiers. Ce jeu consiste à laisser deviner à un trimeur le métier que, par gestes, les autres joueurs essayent de représenter. S'il devine, c'est celui qui a proposé le métier ou qui l'a fait découvrir qui trime à sa place.

Mètte (Si). Se courber pour faire le cheval, au jeu du saut de mouton.

Mètte è jeu. Masser ou mettre au jeu, faire une mise.

Mètte foû. Mettre hors part, dans la désignation des trimeurs par la méthode des chiffres.

Miche (J. à l'). La miche. Un joueur cherche à saisir avec la bouche seule une miche recouverte de sirop que l'on suspend et que l'on agite à la hauteur de son visage.

On voit d'ici la figure du malheureux après quelques essais infructueux.

Mohone. Cerf-volant représentant grossièrement une maison.

Molinet. Le moulinet. Jouet d'enfant, fait d'un noyau

d'abricot traversé par une baguette fichée dans une pomme de terre. Un mouvement de rotation est donné par une corde à la baguette.

Mouton. Les enfants formant la queue leu leu dans le jeu ainsi nommé.

N

Nasse (J. à). Quatre cartes sur table. On dépose quatre cartes sur la table, et l'on en donne quatre à chacun des joueurs. Ceux-ci doivent s'efforcer, en changeant chaque fois une des cartes du tapis contre une des leurs, d'obtenir dans leurs jeux quatre cartes de la même couleur. Les vaincus reçoivent sur *le nez* un nombre déterminé de pichenettes que le vainqueur leur distribue avec ses cartes.

Navètte (Fer 'ne). Couper, être coupé successivement.

Nin reude ! A ce cri l'on doit croquer doucement la bille de l'adversaire.

O

Ohion (J. âx). Les osselets. Ce sont ces petits os de forme bien connue qui se trouvent dans la jointure du gigot. Les petites filles surtout jouent aux osselets. Pour cela, elles font rebondir sur une pierre plate une bille qu'elles rattrapent, non sans avoir au préalable déposé sur le sol des osselets, ou repris ceux qu'elles y avaient déposés.

Onnaî. Bague. Terme de la course à la bague (*li carrousèl*).

Onnaî èt lès **clâ** (Lès). Le joueur doit jeter un anneau dans des clous fichés dans une planche et affectés de numéros.

Aux fêtes de paroisse les clous sont remplacés par des couteaux dont la lame est enfoncée dans la planche.

Oû (J. à caquer les). Cogner les œufs. (V. *caquer*.)

P

Pâ d' jètt'rèye. Pieu du jeu de l'oie.

Page. Valet au jeu de cartes.

Pai d'anwèye. Peau d'anguille, servant aux enfants à fouetter le sabot (*tournaî, boubène*).

Pâle. Pique. Couleur du jeu de cartes.

Palât (J. â). Le palet. Armé de plusieurs palets, le joueur cherche à les lancer le plus près possible d'une ligne tracée sur le sol. Celui qui en approche le plus joue le premier à la partie suivante.

Papillotte. Papillotte. Petits tuyaux de papier ou de carton formant la queue d'un cerf-volant.

Paradis. Paradis. La dernière case de la marelle. (V. *tahaî.*)

Parfaite (J. à l'). Sur un tableau quelconque sont écrits les six premiers chiffres, sur lesquels les joueurs déposent leurs mises. L'un deux joue avec trois dés et fait gagner les trois points qu'il amène. Ce gain consiste dans un objet d'un prix un peu plus élevé que l'enjeu.

Pârt (J. à l'). Façon spéciale de jouer aux quilles.

Pas. Pas. Au jeu du saut de mouton, le trimeur applique le pied droit en équerre sur le gauche ; la pointe du pied droit marque la place où il doit se courber à nouveau.

Passer lès baguètte. Punition spéciale au jeu de la balle au pot (*à l' calotte*). Le joueur se tourne la face au mur et reçoit les coups de balles de ses excellents amis, qui lancent *â tournant brèsse*. (V. *baguètte.*)

Passêye (Mètte à l'). Passe ; mettre à la passe.

Passêye oute ! Un joueur, dont la cachette a été dépassée, en sort en criant : *Passêye oute ! Passêye oute !* (*A l' rèspounètte â cachî.*)

Passer oute. C'est passer entre les quilles sans en abattre.

Patin. Patin.

Pau foirt chivâ (J. â). Le cheval fondu, où les joueurs enfourchent leurs compagnons courbés.

Pèce. Pièce de 5 centimes, en terme de jeu surtout. Pièce de 5 francs au jeu de quilles.

Pêle. De l'expression *li côp* ou *l' pèle*, dans la désignation du trimeur. Le joueur qui reste après élimination de tous les autres par la méthode des chiffres.

Pènitince. Pénitence. L'enfant doit parcourir, le palet posé sur le pied, les différentes cases de la marelle (*dè tahaî*) sans le laisser tomber et sans se reposer jamais sur les deux pieds.

Pèrchî (J. â). Le chat perché. Dans ce jeu, l'on ne peut prendre un joueur, si, par un moyen quelconque, il parvient à ne pas toucher le sol des pieds à ce moment là, s'il est perché, en un mot. Je dois dire que ce jeu n'a pas force de loi chez la jeune population wallonne.

Pèta. Bâtons ferrés servant à faire progresser le traîneau.

Pètârd. Jouet d'enfant. Espèce de soufflet en papier plié, qui, lancé en avant, et retenu par une extrémité, se détend et produit un bruit analogue au bruit d'une giffle.

Pètârd di dièlle (J. âx). Les pétards de terre glaise. De la terre glaise en forme de coupelle. L'enfant crache dans le creux, et lance le tout sur une pierre, le creux en bas. L'air comprimé fait sauter le sommet du dôme, avec bruit. Le pétard qui fait le plus de bruit (*qui pètte li pus foirt*) reçoit un accroisement de volume pris au pétard de l'autre joueur moins heureux.

Pèter. Toucher de sa bille la bille d'un adversaire.

Pèter (J. â). Espèce de jeu de bille. La trime à caler la bille.

Peûre. Cerf-volant en forme de poire.

Peûre à barquètte. Cerf-volant en forme de poire dont la queue soutiendrait une nacelle.

Pèye. Pile. Au jeu de pile ou face (*à l' dèye*, *pèye* ou *tièsse*). Le lion sur une pièce de 2 centimes de Belgique.

Pîce J'han Farène (Li). Blanc et noir. (Perche Jean Farine.) Une perche arrondie est déposée, mais non fixée, sur deux supports. A droite, est une toile saupoudrée en assez forte épaisseur de farine (*di farène*) ; à gauche, une autre toile saupoudrée de noir de fumée (*di wârsel*). Le but du joueur est de marcher d'un bout à l'autre de la perche sans tomber ni dans la farine ni dans le charbon.

Picraî. Bâton ferré pour traîneau. (V. *pèta*.)

Pîd d' gatte. Les quilles des coins, en Ardenne.

Pigeole (J. à l'). Les barres. Jeu de course. (Syn. *pourèye*.)

Piner ou **fer pinètte**. Râtisser, ruiner un adversaire.

Piou. As. Surtout au jeu de banque. (*A l' banque*.)

Pique ou **pique roge**. Autre dénomination de la couleur carreau du jeu de cartes.

Piquer. Caler sa bille. On la tient pour cela, entre l'extrémité de l'index et celle de la première phalange du pouce, l'extrémité de ce dernier étant maintenue par le médium. Le pouce forçant la résistance que lui oppose ce médium, lance, en se détendant, la bille avec une vitesse que règle le joueur.

Piquèt (J. â). Le piquet, jeu de cartes.

Piqueu Celui qui cale sa bille.

Pîre di Nameûr (J. âx). Le chat aux pierres bleues. (V. *bleuvès pîre*.)

Pirètte (J. âx). Les noyaux. Ce jeu consiste à jeter à bas d'une pierre plate des noyaux de cerises au moyen d'un palet quelconque.

Pistole Les quilles 1, 9 et 8. (V. fig. au mot *bèye.*)

Pitî. ?

Pitit camp. Un des camps de la balle au camp.

Pitite coide. La petite corde, qu'un seul sauteur manœuvre.

Pitit maisse. Joueur qui lutte le plus longtemps au jeu du grand maître (*à l' hite*).

Pîwèye. Moule de bouton. Fiche pour tous les jeux, souvent de forme ronde. Toton fait avec un moule de bouton.

Placârd. Rondelle de cuir au centre de laquelle est fixée une corde. Mouillée et appliquée contre un caillou, elle l'enlève de terre en opérant par succion.

Planche. Planche, au jeu de quilles.

Plaquî. Toucher un adversaire au jeu de barres (*ine pourèye*).

Platte pèce. Cochonnet. Au jeu suivant.

Plate pèce (J. à l'). Le palet. Quelques joueurs choisissent chacun deux pierres plates. L'un d'eux en prend trois, dont une plus petite qu'il lance devant lui. Cela fait, chacun jette ses deux palets improvisés dans la direction de ce cochonnet (*plate pèce*). Celui qui en approche le plus a le droit de lancer, au tour suivant, le cochonnet, et de jouer le premier. Ce jeu, comme on le voit, n'est pas compliqué. Il ressemble au jeu de boule français, où ces pierres sont remplacées par des boules de moyenne grosseur, et la *plate pèce* par une boule plus petite d'os, ou de fer, qui porte le nom de cochonnet.

Plate pîre (J. à l'). La pierre plate. (V. *chak'trèsse.*)

Platène (J. âx). Espèce de jeu de tonneau. Avec douze plaques rondes en tôle, on cherche à recouvrir une plaque de cuivre de même diamètre qui porte un numéro. Ce numéro correspond à un objet à gagner.

Plonquèt (Fer dès). Une pierre plate, une ardoise par exemple, que l'on fait glisser ou rebondir sur une surface liquide. (Syn. *fer dès rondaî.*)

Pochèye (J. ine). Le saut de mouton où les joueurs sautent, en s'aidant des mains, au-dessus d'un patient courbé.

Pochèye à sûre. Façon de jouer au saut de mouton.

Pocheû. Sauteur.

Pochî. Sauter.

Pochî oute (J. â). Ancien jeu du saut de mouton où les chevaux étaient remplacés par des bornes.

Pogne è tot! Si l'adversaire prononce ces mots, le joueur doit caler sa bille de la place qu'elle occupait, sans empan, et le poing sur le sol.

Pomme. Cerf-volant rappelant plus ou moins ce fruit.

Pontonnier (Jèter à la). *Jeter à la pontonnier* c'est, sans mouvement sensible du corps, amener d'un coup sec le coude à la hanche et lâcher en même temps l'ardoise que l'on tient entre le pouce et l'index recourbé.

Pope ou **Poupe**. Poupée.

Porsûte (Fer 'ne). La poursuite à l'empan. Jeu de bille. (V. *aspagne.*)

Pot (Casser l'). Casser la cruche. (V. *casser.*)

Po tot. De l'expression *chamme, chamme, ouhaî po tot,* du jeu de la mère garuche. (*Chamme.*)

Potte (J. à l'). Jeu de cartes. Le joueur qui mêle fait deux paquets de cartes et laisse choisir à l'autre un des paquets. C'est la plus haute carte du dessous qui l'emporte.

Potte âx pirètte (J. à l'). La bloquette. Un nombre égal de billes ou de noyaux d'abricots (plus souvent que de cerises) sont mis par chaque joueur. L'un d'eux les lance dans une fossette, nommée bloquette (*ine fosse*). Si toutes les pièces y entrent, le jeteur les gagne. Si le nombre des billes entrées est pair, il empoche ce nombre, laissant le reste aux autres. Si le nombre

est impair, tout revient aux adversaires qui continuent de la même façon, à tour de rôle.

Pouce (J. 'ne ou âx). Le chat, où l'un des joueurs poursuit les autres jusqu'à ce qu'il en touche un qui trime à son tour.

Pouce accropiou (J. ine). Le chat accroupi. Tout joueur devient inviolable s'il est accroupi, telle est la règle de cet autre jeu de chat.

Pougnège. Tirage au sort pour désigner les clans dans certains jeux.

Pougneu. Celui qui tire au sort.

Pougnî. 1° Tirer au sort pour partager les joueurs en camps. 2° Couper, au jeu de cartes.

Pourèye (J. ine ou âx). Le jeu de barres. Très compliqué. Les joueurs d'un camp cherchent à toucher (*plaquî*) ceux de l'autre. Tout joueur *plaquî* doit se rendre aux *pourèye* gardées par le camp opposé, et ne peut plus prendre part au jeu à moins qu'un ami vienne le délivrer.

Pourichinelle. Polichinelle.

Poye (J. à l'). La poule, jeu de cartes.

Préchî. Prêcher. Lorsqu'à la campagne l'enfant fixe le fil à la pointe qui termine l'abdomen du hanneton, celui-ci continue ses battements d'ailes un certain temps après que l'enfant l'a saisi de ses doigts par cette pointe, chose qu'il parvient à faire en s'aidant du fil.

Prinde si côp. Frapper très doucement la première fois sur le calot du trimeur en différents jeux de billes.

Prinde sès fosse. Faire entrer son calot ou sa bille dans le pot.

Prumîre. La quille 1. (V. fig. au mot *bèye*.)

Pus foirt chivâ (J. â). Le cheval fondu. (V. *pau foirt chivâ*.)

Pus haut, Pus bas (J. â). Plus haut, plus bas. Une corde

que deux patients soulèvent petit à petit après chaque saut d'une série de joueurs, voilà le jeu. Le sauteur, qui touche la corde du pied, prend la place de l'un des patients.

Q

Quine (J. â). Le loto.

Quine (Fer). Couvrir le premier les cinq numéros au loto.

Qwante ? Combien ? Demande usitée dans la désignation du trimeur pour demander à partir de quel chiffre l'on doit compter.

Qwite ou **dobe** (J.). Jouer va tout, à la martingale.

R

Rach'ter. Racheter, au jeu du cinquante. (*A cinquante.*)

Raîne (Coûse âx). La course aux grenouilles. (V. *coûse âx raîne.*)

Raskoyî (On stô). Recevoir, attraper la balle.

Raspiner ou **Raspîper**. Râtisser, ruiner un adversaire.

Ravu s' côp. Dans la loterie aux œufs (*lot'rèye âx oû*), si un joueur a le valet de cœur, il a le droit de recommencer la partie suivante sans bourse délier (*i ra s' côp*).

Rawse (Fer). Enfiler deux bagues dans le jeu du *carrousèl* et du *tourniquet* ; *qwand on fai rawse, on ra s' côp.*

Rèspouner 'ne saquoi (J. à). Cacher la balle. (V. *cachî li stô.*)

Rèspounètte (J. à l'). Le cache-cache ou cligne-musette. (V. *cachî.*)

Rèspouner (Si). Se cacher, au jeu précédent.

Reude à balle ! A ce cri, l'on doit cróquer fortement la bille ou le calot d'un adversaire.

Rèvoyî (J. à). Deux joueurs se renvoient mutuellement un champignon (*ine bisawe*).

Ribouter. Passer, au jeu de cartes.

Riboutèye (Mètte à l'). Mettre à la passe. (Syn. *passêye.*)

Ribroche (Mètte à l') ou **Ribrocher.** Renouveller les enjeux au jeu du bouchon (*à l' magaloche*).

R'compinse (Fer li). Pousser son palet successivement dans tous les numéros de la marelle et revenir de la même façon, en ayant la faculté de se reposer à chaque case. (V. *tahaî* et *ripasser*.)

Ride. Glissoire.

Rider. Glisser sur la glace, patiner.

Rider à jont pîd. Glisser les pieds joints.

Rider accropiou. Glisser accroupi, faire le nabot.

Rider èn-èrrî. Glisser en arrière.

Rider so on pîd. Glisser sur un pied.

Rideû. Patineur.

Rinon Renonce, terme de jeu de cartes.

Rinoncer. Faire une renonce.

Rintrer (J. à). C'est faire décrire à la boule une courbe assez légère à *gauche* avant qu'elle entre dans le jeu de quilles. (Cp. *ritrocî*.)

Ripasser. La petite fille pousse son palet (*tahaî*) successivement dans tous les n^os^ de la marelle et revient de même façon en s'en tenant aux repos indiqués. (V. *tahaî*.)

Riprisse. Carte prise au talon.

R'trocî (J. à). Faire décrire à la boule, par une rotation du poignet, une légère courbe *à droite*, avant d'entrer dans les quilles. (Cp. *rintrer*.)

Riv'ni (Fer-so l' crosse). Rappeler au perchoir. (V. *crosse.*)

Roi (J. â). La passe. Le trimeur nommé *roi* empêche les joueurs de passer d'une barre à une autre. Pour les prendre et pour se les adjoindre en qualité de serviteurs (*di chin*), il doit leur frapper trois coups dans le dos en criant : *une, deux, trois, chien du roi, pris !*

Rôlire (J. à l'). Jeu de billes. La tapette. (Syn. : *chaquètte.*)

Rond ou **Rondaî**. Cercle tracé à terre pour différents jeux.

Rondaî (Fer dès). Faire des ronds dans l'eau. (Syn. : *plonquèt.*)

Roubiner. Frapper sur les portes avec des maillets, à la Toussaint. Vieille coutume wallonne.

Rowe. Roue servant à supporter les blocs au jeu de l'oie.

Rowe d'âwe et **Rowe di chèrètte**. Culbutes faites latéralement sur les mains.

Roye. Roi, au jeu de cartes.

Rôye (J. à cinq). Les cinq lignes, jeu de cartes. (Syn. : *coyon.*)

Ruban ou **riban d'Paris, à dreute**. Les quilles 3, 9 et 6. (V. fig. au mot *bèye.*)

Ruban d' Paris, à gauche. Les quilles 2, 9 et 7. (V. fig. au mot *bèye.*)

S

Sabot (J. â). Le sabot. Sur l'extrémité d'une planche formant bascule, on pose un sabot plein d'eau. Le joueur doit frapper du pied sur l'autre extrémité de la planche, et ainsi faire sauter en l'air le sabot sans recevoir une goutte d'eau. Une autre forme du jeu est celle-ci : le sabot en sautant doit casser un œuf suspendu.

Sâmer. Abuter. Lancer sa bille ou son palet le plus près possible de la ligne du but, pour désigner l'ordre des joueurs.

Sam'ter. Trimer. (Syn. *cay'ter.*)

Sam'ter (J. â). La trime à caler la bille. Jeu de billes. (Syn. de *â pèter.*)

Sam'teû. Trimeur, patient.

Sât'ler. Sauter à la corde. (V. *pochî.*)

Savatte qui rôle ou **qui trotte**. (J. à l'). La savatte. Les joueurs assis forment un cercle, et se font passer une pantoufle sous les jambes en chantant : *v'là l' savatte, savatte qui rôle.* Un trimeur doit la saisir au moment ou elle se trouve à la place d'un des joueurs, celui-ci trime alors.

Sèche (Corî d'vins les). La course dans les sacs.

Sèchî. Lancer à gauche la barre de fer au jeu de l'oie. (Syn. *hèrchî.*)

Séle. Barre de fer souvent quadrangulaire variant de 80 centimètres à 1 mètre et qui sert au jeu de l'oie à couper soit une corde, soit les pattes d'un animal suspendu. Une des extrémités de la *séle* est souvent garnie de cuir pour éviter les glissements.

Sièrvi. Servir au jeu de cartes.

Singue (J. à l'). La sangle. On plie une sangle plusieurs fois sur elle-même. L'on doit introduire une baguette dans la circonvolution qui provient de son pliage en deux ; sinon l'on a perdu.

Soffler dès bèche. Lancer des pois de terre cuite au moyen de la sarbacane.

Sployon. Traîneau.

Stichi. Se dit au jeu de l'oie, lorsque la barre de fer arrive au but le bout en avant.

Stô. Balle, ballon.

Stô (J. â). La balle, le ballon. (V. *boule.*)

Stô (J. â). La balle au pot. (V. *calotte.*)

Stoc (Bon ou mâvas). Bon ou mauvais choc. Si le joueur dont la bille rencontre un obstacle crie *mâvas stoc !* il a le droit de recommencer à jouer. Si l'autre crie auparavant *bon stoc !* le premier est tenu de laisser sa bille où elle est,

Strichi (J. â). Ficher, en courant, une pointe quelconque que l'on tient à la main dans un fruit suspendu par une corde.

Strichon. Instrument pointu servant dans le jeu précédent.

Suite. De l'expression : *Èstez-v' di suite?* Suivez-vous?

T

Tahaî (J. â). La marelle. On appelle encore ce jeu le carré ou la platine (nord de la France). La marelle (*li tahaî*) est une figure géométrique tracée sur le sol, dont ci-contre la reproduction (fig. 1). Le n° 8 s'appelle Paradis, en français comme en wallon. On marque de croix les reposoirs ou il est permis de mettre les deux pieds. Le joueur, donc, jette son palet (qu'il nomme *tahaî*) dans la case 1. Il y saute à cloche pied et par un léger choc du pied, fait sortir ce palet par la base. Disons que ce palet est un morceau de bois ou un débris de poterie. Même opération pour les n^{os} suivants, avec cette condition qu'il peut reposer les deux pieds dans chaque case marquée d'une croix ×. Pour arriver dans les n°s 5, 6, 7 et 8, il saute à cloche pied dans le n° 1, pose en même temps le pied gauche dans le n° 3, et le droit dans le n° 4, saute à cloche pied dans le n° 5, repose dans le n° 6, et ainsi de suite en jetant toujours au préalable le palet dans le n° ou il veut aller. Il manque (*i fai fâte*) et donne le

Fig. 1.

droit à un autre de jouer: 1° en marchant sur les lignes du dessin ou en y faisant toucher le palet (*li tahat beu*). 2° en envoyant son palet hors de la marelle par les côtés. 3° en se reposant aux n°s impairs. Lorsqu'elle a jeté dans toutes les cases, la fillette (car *li tahat* est plutôt un jeu de petites filles), la fillette, dis-je, doit *ripasser*, *fer l' pènitince* et *li r'compinse*. (V. ces mots.)

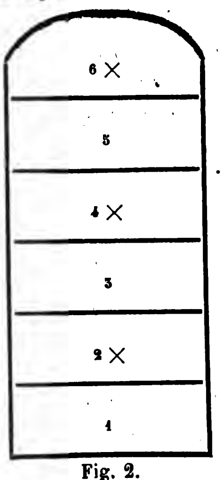


Fig. 2.

Voici deux autres figures de marelle plus simples et généralement employées à présent. Il est inutile de dire que les règles sont identiques, celle de la croix en moins naturellement.

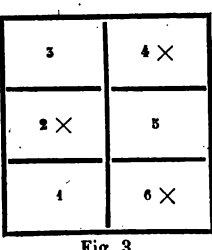


Fig. 3.

Tambour (Fer). Sauter à la corde avec la plus grande rapidité possible.

Tape (Lès). Le but dans plusieurs jeux, surtout dans les jeux de billes.

Taper foû (Si). Jeter sa bille hors du cercle au jeu du grand maître (*à l' hite*).

Taper jus. Ecarter, terme du jeu de piquet surtout.

A l' tène. La cuvelle. Une cuvelle pleine d'eau est suspendue de façon a chavirer au moindre choc et à déverser son contenu tout aussitôt. Sous cette cuvelle est une planchette entaillée. Le joueur traîné dans une charrette à bras doit introduire un manche à balai dans cette entaille.

Pour peu qu'il frappe à côté, il reçoit une douche des mieux conditionnées.

Tic tac à dreute. Les quilles 1 et 7. (V. fig. au mot *bèye.*)

Tic tac à gauche. Les quilles 1 et 6. (V. fig. au mot *bèye.*)

Tic tic (Un, deux, trois). Après trois sauts ordinaires, le sauteur se fait rapidement passer deux fois la corde sous les pieds au moment d'un saut unique.

Tiêsse. Face. (De l'expression pile ou face, *pèye* ou *tièsse* du jeu de *à l' dèye*). C'est le L majuscule entouré de dessins linéaires des pièces de 2 centimes de Belgique.

Tour di Babylône (J. à l'). La tour de Babylone. C'est un cône soutenant une galerie couverte en colimaçon et remplaçant le cornet du jeu de dés. On dépose un dé au sommet de cette galerie ; il tombe en la suivant et le point qu'il amène désigne le numéro gagnant.

Tournaî (J. â, fer aller dès). Fouetter les sabots. (V. l'observation au mot *campinaire.*)

Tourniquèt. Le jeu de bagues. (*Tourniquet da Beaufils, da Marèye.*) (Syn. *ch'vâ d' bois.*)

Traî. Levée. Terme de jeu de cartes.

Treus cwârgeu (J. âx). Les trois cartes. C'est un jeu de bonneteurs. Il se compose de trois cartes dont un as de cœur. Le bonneteur retourne ces cartes couleur en bas, après en avoir interverti l'ordre avec une vitesse et une habileté surprenantes. On place une mise en argent sur l'une des cartes que l'on suppose être l'as ; si l'on devine juste, on empoche la valeur, sinon le banquier le fait. Il arrive trop souvent que l'as de cœur disparaît du jeu. (Cp. *â treus di.*)

Treus di (Lès). Les trois dés. (V. *di.*)

Treus fosse, treus pôtte (J. âx). Le but de ce jeu est de croquer trois fois une bille adverse, et d'entrer dans trois fossettes distantes l'une de l'autre.

Trim'ler. Brelander.

Trim'lège. Passion du jeu.

Trim'leu. Brelandier.

Triomphe. Triomphe ou atout. (Jeu de cartes.)

Trô bourlouf (J. â). Petit jeu de société, qui consiste à dire *trô ci*, *trô là* (en désignant plusieurs personnes) et enfin *trô bourlouf* en mettant la main au milieu de la table.

Trô bourlouf. Modification du jeu de *crosse* (Forir).

Trompèt. Même signification que *chouque* ou *bouyotte*. (Environs de Visé.)

Troquètte (Fer). Couper deux cordes du même coup au jeu de l'oie.

Troquètte à treus (Fer 'ne). Mettre les trois billes ensemble au bord de la fossette, au jeu des *ègagi*.

Trou Madame. Espèce de jeu de l'oie.

Tûte. Pour une demi-douzaine de prisonniers, un clan a ce qu'on appelle *ine tûte*, pour trois *ine dimêye tûte*. Ce mot vient sans doute du cri que poussent les vainqueurs pour se moquer. (Au jeu de barres, *pourèye*.)

U

Une, deux, trois, tic tic. V. *tic tic*.

V

Vole (Fer). Faire la vole.

Les enfantines citées ici ne se trouvent pas dans l'intéressant travail de Joseph Defrecheux : *Les Enfantines liégeoises*, ou bien, quelques unes s'y trouvent sous une autre forme.

Presque toutes ces formulettes servent à certains jeux ou

constituent des jeux elles-mêmes. Un grand nombre d'entre elles sont employées pour la désignation du trimeur d'un jeu ; la dernière syllabe, dans ce cas, le désigne.

I.

Qu'asse di keure si l' boûrre è chîr?
Ti n'a todi rin à fricasser.

Dit l'enfant à un importum.

II.

A la campagne (à Nivelle-lez-Visé, entre autres villages), les enfants font la récolte des violettes. Lorsque l'un d'entre eux en rencontre une touffe, il s'écrie :

Cakaî tot fait nin pârt avou !

Et les autres enfants respectent sa trouvaille.

III.

Jône pèn'teu (ou colèbeu),
Vîx brubeu.

IV.

J'han et J'hènne
Râyî-st-à l' chènne
Gn'à J'han qui fai on pèt,
Gn'à J'henne qui cour après.
Gn'à J'henne qui fai lès bouquètte
V'là J'han bin binâhe
Gn'à J'henne qui lès tape so l'encènî,
V'là J'han bin corsî.

V.

Avant de faire sauter une novice à la longue corde, on lui balance trois fois celle-ci devant les pieds en chantant :

Pétrâte !
Malâde !
Chiâte !

Formulèttes d'élimination

VI.

Ti côpe dès hièbe à deux coutaî
C' n'è nin por mi
C'è po m' matante tibî.

VII.

Une poule sur un mur,
Qui picotte du pain dur,
Picoti, picota
La plus belle en sortira,
La plus laide en restera.

VIII.

Une, deux, dic,
C'est vous qu'à l'astic.
C'est vous qu'à la boum là là,
C'est vous qui s'en va.

Parfois on ajoute :

Par la porte de Paris, mon ami,
La petite souris.

IX.

A la belle rouge pomme,
Qui se fit porter à Rome
Dans un beau panier d'argent,
Pimme pomme d'or à la Marionnette
Pimme pomme d'or tirez-moi dehors.

X.

Pimme pomme d'or à la marionnette,
Pimme pomme d'or tirez-moi dehors.
Une demi, deux demi, trois demi, quatte
Coup d' canif m'a voulu batte
Moi j' l'ai voulu batte aussi
Coup d' canif s'en est sauvé.

XI.

Une poulètte ènè clic ènè clac
Dispôye Bonnètte disqu'à Ragnac

Mére qui gnoule disqu'à Bonnètte
Et les bonne soufflette.

XII.

Une, deux, trois, je m'en vais au bois,
Quatte, cinque, six, chercher des cerise
Sept, huit, neuf, dans mon panier neuf
Dix (sse), once, dousse, elle seront toute rouge (che).

XIII.

Ozir, ozô.
Ferir, ferô
Plaiè cou
Et fote â trô
Lèyîz passer ci signeûr là.

XIV.

Mathi, Mathot,
Broque è m' chabot
Ma sœur di fiér
Broque est l'infiér
Si ti disfait c'est à mi tot.

XV.

In èmondîne, èmondène
Katalaflic à la flène
Fiolnès goutnentak. ([1])

XVI.

Ène, swèye, drèye,
Pic et pic et comèdèye,
Boûr èt boûr et rakakaye
Mistraye
(Var. Ratataye pistraye.)

XVII.

Pomme deri dero dè quarelle
Jean-Gille Croq.

([1]) Prononcez toutes les lettres. Peut-être : wie geht es, güten Tag?

XVIII.

J'han deridi derida dè quarelle
Jean-Pierre, Jean, François-Joseph, Mathusalem.
Caca
Grisa
Tot âtou
Vos èstez foû.

XIX.

An di mèdaye margotte fizèye. (Var. *Marcotte frèsèye.*)
Qwand les vache bizet elles ont l' cowe lèvèye,
Bistin chou. (Var *mistra chou.*)
Lurelabidou
Guiniguiniguette. (Var. *andaliette.*)
Vos estez foû.

XX.

Ine midi mèdaye margotte fizèye,
Qwand les vache bizet. elles ont l' cowe lèvèye.
Dè stron d' cou
Po Marèye minou
Clarinette vos estez foû.

XXI.

Anndibedaye margotte è dibèdaye
canchou
Dou trou lou
Mâgnî l' hâgne et mi l'oû.

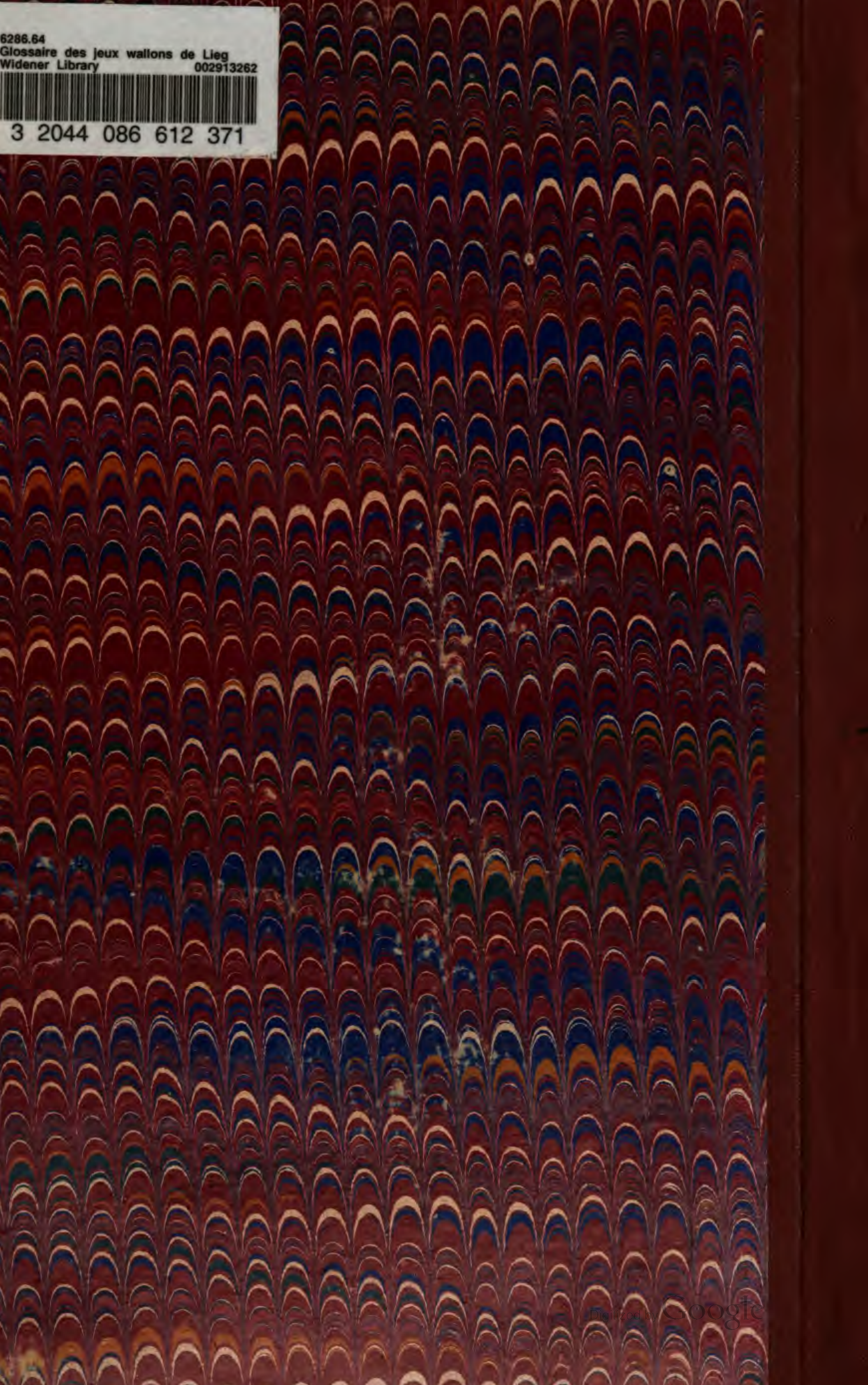
XXII.

Pisteu chou
Lor è lor è lor
Guiniguiniguette
Vos èstez foû.

XXIII.

Andi bedaye, èn goutte à la mèdaye,
Tibistin chou
Tiberigagou
Tibisègodègodinette
Tibirigagou
Tibistinchou.





6286.64
Glossaire des jeux wallons de Lieg
Widener Library 002913262
3 2044 086 612 371